



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

**DESARROLLO DE CONTENIDOS DINÁMICOS MEDIANTE EL USO DE
EXEARNING PARA LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE LA
ESCUELA "MIGUEL HEREDIA CRESPO**

**MALLA NAVARRO EDISSON FERNANDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**DESARROLLO DE CONTENIDOS DINÁMICOS MEDIANTE EL
USO DE EXEARNING PARA LOS ESTUDIANTES DEL
DÉCIMO AÑO DE LA ESCUELA "MIGUEL HEREDIA CRESPO**

**MALLA NAVARRO EDISSON FERNANDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

**MACHALA
2022**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS
EXPERIMENTALES**

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN Y/O
INTERVENCIÓN**

**DESARROLLO DE CONTENIDOS DINÁMICOS MEDIANTE EL
USO DE EXEARNING PARA LOS ESTUDIANTES DEL
DÉCIMO AÑO DE LA ESCUELA "MIGUEL HEREDIA CRESPO**

**MALLA NAVARRO EDISSON FERNANDO
LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA**

VALAREZO CASTRO JORGE WASHINGTON

**MACHALA
2022**

EDISSON MALLA TITULACIÓN FINAL

por Edison Malla

Fecha de entrega: 07-sep-2022 09:58p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1894835200

Nombre del archivo: EDISSON_MALLA_TITULACION_FINAL.docx (3.39M)

Total de palabras: 6975

Total de caracteres: 39470

EDISSON MALLA TITULACIÓN FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

5%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Técnica de Machala	5%
	Trabajo del estudiante	
2	1library.co	1%
	Fuente de Internet	
3	repositorio.utmachala.edu.ec	1%
	Fuente de Internet	
4	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD	<1%
	Trabajo del estudiante	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

El que suscribe, MALLA NAVARRO EDISSON FERNANDO, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado DESARROLLO DE CONTENIDOS DINÁMICOS MEDIANTE EL USO DE EXELEARNING PARA LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO AÑO DE LA ESCUELA "MIGUEL HEREDIA CRESPO, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

El autor declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

El autor como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MALLA NAVARRO EDISSON FERNANDO

0107033102

DEDICATORIA

El proceso de vida nos enseña que el trabajo siempre tiene sus méritos y reconocimiento de haber cumplido con todo lo propuesto, quiero agradecer físicamente a mis hermanos por todo el apoyo durante mi trayecto de estudio en mi vida, el apoyo incondicional, las decisiones y los triunfos que con esfuerzo se consiguen, dedico a mi madre que fue mi compañía cuando era pequeño.

Mi hermano Nelson y Brigitte que me respaldaron en todos los apoyos que me pudieran brindar desde el principio de mi escolaridad hasta el colegio, muchas gracias hermanitos fueron mi fortaleza física y motivación diaria.

Los sueños se cumplen mientras los hagas realidad con mucho enfoque y determinación diaria, de antemano mi agradecimiento total a todos quienes me ayudaron a lo largo de todo este proceso.

a mi tutor del proyecto de titulación que con sus conocimientos me ha permitido direccionar de mejor forma el desarrollo de esta investigación para llevar a cabo mi meta como estudiante universitario.

Edisson Malla Navarro

AGRADECIMIENTO

A mi madre por darme la vida y ser mi motivación en el trayecto de vida quien merece todos mis méritos y logros siempre, a mis hermanos por darme la educación y guiarme hacia una buena dirección por regalarme su amor y hermandad a todos en general.

A mí mismo por no darme por vencido y por luchar hasta el último día de mi estudio, por todas las veces que nunca renuncie a mi estudio, por los días de constancia lucha y educación

A mis docentes de primaria, secundaria, quienes direccionaron hacia un buen camino a este joven por darme una bonita educación y enseñanza, por las regañadas y las veces que reprendieron para un bien, especialmente a mi Escuelita “Miguel Heredia Crespo” quien fue mi cuna de mi educación siempre estaré agradecido con esta institución del bien.

A mis docentes de bachillerato fueron de mucha ayuda para continuar con mis estudios y a la vez mi adolescencia fue la mejor, quienes técnicamente orientaron mi vocación para ser un profesional.

A mis docentes de la universidad que con su amor a la profesión me demostraron que la base del éxito es ser una persona llena de muchos atributos y valores, logrando formar a este autor de antemano muy agradecido.

A mi tutor de tesis quien con su experiencia y profesionalismo fue mi guía hacia el desarrollo de este proyecto el proyecto de titulación.

Por todo muchas gracias, y muy agradecido siempre con todos, les deseo mucho éxitos personalmente y profesionalmente en cualquier contexto de su vida siempre continúen siendo mejores que ayer.

RESUMEN

PLATAFORMA INTERACTIVA PARA EL ANÁLISIS Y MONITOREO DE CAPACIDADES COGNITIVAS EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO

Autor: Edisson Fernando Malla Navarro

Tutor: Dr. Jorge Washington Valarezo, Mgs.

La presente investigación se desarrolló en la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo” ubicado en el Cantón Camilo Ponce Enríquez, perteneciente a la provincia del Azuay del Ecuador dirigido para los estudiantes del décimo grado paralelo “A” en la asignatura de Estudios Sociales del año lectivo 2021-2022 conjuntamente con la Licenciada María Rueda docente de la misma.

Es importante tomar en consideración la inclusión de los estudiantes dentro de los espacios de interacción por medio de las Tecnologías de información y comunicación (TIC) los mismos que permitieron una mejora en la sociedad actual por el desarrollo de herramientas tecnológicas enfocado en el ámbito educativo.

Por medio de la realización de la investigación tiene como prioridad fortalecer el proceso educativo a través de contenidos interactivos en la plataforma eXe Learning con el fin de mejorar las capacidades cognitivas en la asignatura de Estudios Sociales. Por medio de este permitirá la interactividad y desarrollo de actividades facilitando a la práctica docente en función al objeto de estudio, además incluye videos interactivos que va fortalecer la enseñanza al estudiante y los juegos lúdicos como mediador de aprendizaje que el estudiante adquirió en el proceso educativo.

La plataforma interactiva eXe Learning permite al usuario explorar contenidos diversos para el cumplimiento de diversas actividades con la finalidad de facilitar el uso y la incorporación de video como la interactividad, la realización de evaluaciones para el trabajo con otro software libre como GeoGebra, realización de rúbricas académicas y facilitar la creación de mapas mentales, generador de avatares para el desarrollo de nuevos contenidos. Mediante el proceso investigativo se utilizó la metodología Kanban es una de las formas donde la plataforma interactiva estará en el entorno donde por ende, permitió dirigir la comunicación y el desarrollo de diferentes tareas para alcanzar el aprendizaje significativo alcance para que el autor concluya con sus ideas para proyectarlo en el presente proyecto.

Hacia la metodología de investigación se utilizó el enfoque Mixto que permitió un mayor enfoque teórico-práctico, cuantitativo; logrando alcanzar valores, cantidades dentro de las gráficas y tablas estadísticas, cualitativo; por medio de la recolección de datos, análisis e interpretación de información permitiendo el desarrollo de la investigación para lograr un resultado factible.

Luego de la exploración de información y datos se tomó en consideración la plataforma interactiva eXe Learning para el desarrollo de contenidos dinámicos, interacción, exploración y desarrollo de actividades para que el estudiante se relacione con la plataforma interactiva y así vez el docente fortalezca su práctica educativa para el uso dentro del proceso áulico.

En definitiva al interfaz y análisis de la plataforma interactiva, se ha logrado el resultado dentro de la incorporación del prototipo en el aula. Los estudiantes pudieron evidenciar y efectuar su funcionamiento como también su interés por participar dentro de clases así que facilita a sus capacidades cognitivas, es de considerar que el prototipo es fundamental para el desarrollo de actividades y la interacción en el aula sobre todo, es necesario que demás docentes apliquen esta plataforma para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVES: Plataforma interactiva, enseñanza, aprendizaje, prototipo

ABSTRACT

INTERACTIVE PLATFORM FOR THE ANALYSIS AND MONITORING OF COGNITIVE ABILITIES IN THE SUBJECT OF SOCIAL STUDIES FOR TENTH GRADE STUDENTS

Author: Edisson Fernando Malla Navarro

Tutor: Dr. Jorge Washington Valarezo, Mgs.

The present research project was developed in the Mixed Fiscal School "Miguel Heredia Crespo" located in the province of Azuay of the Canton Camilo Ponce Enríquez directed for the students of the parallel tenth grade "A" in the subject of Social Studies of the school year 2021- 2022 jointly with María Rueda, teacher of the same.

It is important to take into consideration the inclusion of students within the spaces of interaction through Information and Communication Technologies (ICT), which allowed an improvement in today's society due to the development of technological tools focused on the educational field.

. Through conducting the research, it has as a priority to strengthen the educational process through interactive content on the eXe Learning platform in order to improve cognitive abilities in the subject of Social Studies. Through this, it will allow interactivity and development of activities facilitating teaching practice according to the object of study, it also includes interactive videos that will strengthen teaching to the student and playful games as a mediator of learning that the student acquired in the educational process. .

The eXe Learning interactive platform allows the user to explore various contents for the fulfillment of various activities in order to facilitate the use and incorporation of video such as interactivity, carrying out evaluations for work with other free software such as GeoGebra, making rubrics academic and facilitate the creation of mental maps, generator of avatars for the development of new content. Through the investigative process, the Kanban methodology was used; it is one of the ways where the interactive platform will be in the

environment where, therefore, it allowed directing the communication and the development of different tasks to achieve meaningful learning, so that the author concludes with his ideas. to project it in the present project.

Towards the research methodology, the Mixed approach was used, which allowed a greater theoretical-practical, quantitative approach; managing to reach values, quantities within the graphs and statistical tables, qualitative; through data collection, analysis and interpretation of information allowing the development of research to achieve a feasible result.

After the exploration of information and data, the eXe Learning interactive platform was taken into consideration for the development of dynamic content, interaction, exploration and development of activities so that the student relates to the interactive platform and thus the teacher strengthens his educational practice. for use within the classroom process.

In short, to the interface and analysis of the interactive platform, the result has been achieved within the incorporation of the prototype in the classroom. The students were able to show and carry out its operation as well as their interest in participating in classes, thus facilitating their cognitive abilities, it is to be considered that the prototype is fundamental for the development of activities and interaction in the classroom above all, it is necessary that other teachers apply this platform to improve the teaching-learning process.

KEY WORDS: Interactive platform, teaching, learning, prototype

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO I.....	14
1 DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	14
1.1.1 Planteamiento del Problema	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	15
1.1.3 Problema central	15
1.1.4 Problemas complementarios.....	15
1.1.5 Objetivos de investigación	16
1.1.6 Población y muestra.....	16
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
1.1.8 Descripción de los participantes	17
1.1.9 Características de la investigación	17
1.2 Establecimiento de requerimientos	19
1.2.1 Descripción de los requerimientos/ necesidades que el prototipo debe resolver	19
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	20
1.3.1 Marco referencial.....	20
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	27
2.1. Definición del prototipo	27
2.2. Fundamentación teórica del prototipo	27
2.3. Objetivos del prototipo	29
2.3.1. Objetivo General	29
2.3.2. Objetivos específicos	29
2.4 Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje	30
2.5 Desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	32
2.6 EXPERIENCIA I	36
2.6.1 Planeación.....	36
2.6.2 Experimentación.....	36
2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN:	38
2.7 EXPERIENCIA II	40
2.7.2 Experimentación.....	41
2.7.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN	42

Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	43
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II	43
3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo.....	49
3.2 CONCLUSIONES	50
3.3 RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	51
ANEXOS	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Identificación de participantes	17
Tabla 2: Disposición de la población:	17
Tabla 3: Pregunta 1. Niveles de apreciación del uso de la plataforma interactiva en clases.	43
Tabla 4: Pregunta 2. Percepción de la motivación de los estudiantes con eXe Learning ...	44
Tabla 5: Pregunta 3. Valoración de la interacción con la plataforma eXe Learning.....	45
Tabla 6: Pregunta 4. Estimación de los contenidos en la asignatura de Estudios Sociales	46
Tabla 7: Pregunta 5. Percepción a los estudiantes acerca de aprender con la plataforma a futuro	47
Tabla 8: Pregunta 6. Consideración del manejo de la plataforma para el refuerzo de clase	48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Croquis de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo”	15
Figura 2: Visualización de la plataforma interactiva	32
Figura 3: Modelo de contenidos de la plataforma interactiva	33
Figura 4: Estructura de iDevice de eXe Learning	33
Figura 5: Tema, Contenido, Desarrollo de la plataforma interactiva	34
Figura 6: Plantilla de las temáticas de la plataforma interactiva.....	34
Figura 7: Videos interactivo para el desarrollo clase	35
Figura 8: Apartado de evaluación	35
Figura 9: Introducción de la plataforma, contenidos y actividades de eXe Learning.....	37
Figura 10: Práctica de contenidos interactivos de la plataforma interactiva.	38

Figura 11: Gráfica de la pregunta 1.....	43
Figura 12: Resultados de la pregunta 2.....	44
Figura 13: Resultados de la pregunta 3.....	45
Figura 14: Resultados de la pregunta 4.....	46
Figura 15: Resultados de la pregunta 5.....	47
Figura 16: Resultados de la pregunta 6.....	48

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el manejo de plataformas interactivas ha sido constante debido a la utilización de diferentes contextos permitiendo a la sociedad adentrarse y estar más cerca del medio actual para una mejor interacción y relación en diferentes ámbitos.

Según (Torres, 2017) “las sociedades actuales toman el protagonismo tecnológico que las tecnologías y plataformas son herramientas que permiten la exploración de diferentes acciones y rutas para experimentar dentro del contexto educativo”. En consideración es fundamental y necesario el uso de las TIC y recursos que permita la mejora en función a la calidad educativa

Por ende, la facilidad del manejo del recurso es más viable para el ser humano para su convivencia con el entorno que lo rodea así logra mucha más comunicación y permitiendo el conocimiento y adentrándose al sistema actual.

Dentro del contexto educativo la innovación ha sido muy importante en el desarrollo del conocimiento de los estudiantes. Según (Fuentes et al., 2018):

Dentro de la sociedad contemporánea, cambiante el manejo de espacios virtuales promueve al estudiante la motivación y profesores a participar en el proceso educativo por ende facilitan la interacción dentro de la comunidad educativa propiciando el aprendizaje cooperativo y al desarrollo de la creatividad y la transmisión de experiencias dentro y fuera del contexto educativo.

La aplicación de plataformas interactivas en docentes y responsables educativos permitirán impulsar a los actores y también a incursionar en el proceso de cambio a nivel local y global, es importante el incursionar docente para la transformación de la educación.

CAPÍTULO I.

1 DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS

1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.

1.1.1 Planteamiento del Problema

De acuerdo a la realidad que vivió el mundo entero con la pandemia Covid-19 se ha evidenciado que el manejo de los recursos tecnológicos dentro del aula clases se ha dado la necesidad de incluir dentro del proceso de estudio la modalidad virtual. Dentro del proceso áulico las plataformas virtuales se han evidenciado en el aula clase para el desarrollo educativo y práctica docente para la transformación de la sociedad.

Por ende, dentro del proceso investigativo permitió la búsqueda de la plataforma interactiva para el manejo correcto dentro del aula y conllevado al logro del fortalecimiento docente en la aplicación de nuevas estrategias educativas dentro del aula.

Este proyecto de investigación determinará mediante la proyección de elementos tecno-educativos para la mejora del proceso educativo cumpliendo con la finalidad de adaptarlo en el plan de unidad didáctica.

1.1.2 Localización del problema objeto de estudio

El actual proyecto en proceso se plantea en la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo” ubicado en el Cantón Camilo Ponce Enríquez de la provincia del Azuay.

Figura 1: Croquis de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo”



Nota. La figura muestra el establecimiento de la institución Fuente. Google Maps

1.1.3 Problema central

Déficit de percepción en contenidos descriptivos en la enseñanza de la asignatura Estudios Sociales en los Estudiantes del Décimo año de Básica paralelo "A" de la Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo”.

1.1.4 Problemas complementarios

- ¿Cuál es el grado de conocimiento docente acerca de plataformas interactivas dentro de clases?
- ¿Cómo influye la implementación de una plataforma interactiva como recurso didáctico para el análisis y monitoreo de capacidades cognitivas mediante contenidos dinámicos en los Estudiantes del Décimo año de básica paralelo "A" de la Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo”?
- ¿Qué efecto logrará a los estudiantes con nuevos contenidos interactivos a través del uso de una plataforma interactiva?

1.1.5 Objetivos de investigación

Objetivo General

Desarrollar contenidos dinámicos mediante el uso de eXe Learning para el fortalecimiento de las capacidades cognitivas mediante la interacción entre el estudiante y la plataforma interactiva en la asignatura de Estudios Sociales en los Estudiantes del Décimo año de básica paralelo "A" en la Escuela Fiscal Mixta "Miguel Heredia Crespo"

Objetivos Específicos

- ✓ Identificar recursos tecnológicos educativos que maneja el docente dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en la Asignatura Estudios Sociales.
- ✓ Diseñar contenidos dinámicos para el desarrollo de actividades intra-clase mediante la plataforma interactiva eXe Learning.
- ✓ Implementar el recurso educativo basado en eXe Learning para la determinación del resultado de su uso y factibilidad en el aprendizaje dentro de la mejora educativa.

1.1.6 Población y muestra

El número de población destinado para la investigación consta de:

Una docente de la asignatura Estudios Sociales y 43 estudiantes del Décimo año de Básica paralelo "A" de la "Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo"

Al ser una población manejable no será necesario obtener una muestra.

1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación

Dirigido al del Décimo "A" periodo 2021-2022 "Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo" del Cantón Camilo Ponce Enríquez" se consideró la cantidad de estudiantes para el manejo de la plataforma dentro de clase.

Docente de la asignatura Estudios Sociales la cual comprenderá sobre el manejo de Herramientas tecnológicas en clase para potenciar su práctica educativa en clases.

La investigación está desarrollada de la siguiente manera:

Tabla 1: *Identificación de participantes*

Entidad	Total
Estudiantes	43
Docente	1

Nota. Cifra de la entidad a estudiar que se obtuvo mediante la relación con el docente.

1.1.8 Descripción de los participantes

En función al proyecto investigativo se consideró a los alumnos del décimo año de básica paralelo "A" de la "Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo" del Cantón Camilo Ponce Enríquez, a través de la siguiente tabla:

Tabla 2: *Disposición de la población:*

Paralelo	A	Total
Varones	20	
Mujeres	23	43

Nota. Cantidad de participantes divididas en géneros.

1.1.9 Características de la investigación

1.1.9.1 Enfoque de la investigación

Este presente proyecto se enfoca en la investigación Mixta que permitirá un mayor enfoque teórico-práctico permitiendo el desarrollo de la investigación para lograr un resultado factible.

Dentro del desarrollo de un estudio es importante tener la factibilidad del resultado.

De acuerdo con (Valdés et al., 2015) "el enfoque se considera como una orientación metodológica que permita a llevarse a cabo y constituye en la estrategia general abordando

lineamientos como el planteamiento del problema que se va desarrollar dentro del ámbito a investigar”.

Según menciona (Sánchez, 2021):

El enfoque mixto representa un patrón lógico de que la complementariedad entre los dos enfoques impugnados no solo es posible, sino una realidad, pero su adopción no siempre es necesaria. Para ser desarrollado, y, aún más claramente, un imperativo para hacer.

Por otro lado, (Mendoza et al., 2018) “la investigación mixta se enfoca bajo un determinado principio la sinergia, su objetivo a alcanzar es realizar un mayor análisis a la profundidad del estudio para plantear alternativas que permitan encontrar solución al problema a investigar”. Se justifica que el enfoque mixto encamina a desarrollar diferentes formas de encontrar un resultado factible.

Dentro del estudio cualitativo-cuantitativo enfatiza a los materiales utilizados dentro de la investigación para su análisis y comprensión.

Según (Otero, 2018) afirma que:

El enfoque mixto favorece a una perspectiva más amplia y profunda dentro del fenómeno a estudiar que permite al desarrollador formular objetivos y plantear problemáticas con conceptos teóricos para justificar el fenómeno. El pragmatismo forma parte de su fundamentación en el desarrollo del proyecto.

Como afirma (Osorio, 2021) “por demás, la contemplación del enfoque mixto permite el contraste de lograr resultados no coincidentes, lo que permitiría replantear definiciones y más amplias para ofrecer conclusiones más estructuradas”.

1.1.9.2 Nivel o alcance de la investigación

El actual proyecto a investigar permitirá explicar una plataforma interactiva mediante la utilización de una plataforma que permita la interacción estudiante a través de la obtención

de resultados mediante de los enfoques cualitativo y cuantitativo dentro de la institución dirigido a los alumnos del décimo año de básica paralelo "A" de la "Escuela Fiscal Mixta Miguel Heredia Crespo" del Cantón Ponce Enríquez fundamento que consentirá al desarrollo de contenidos interactivos mediante eXe Learning aplicada dentro del entorno áulico.

1.1.9.3 Método de investigación

El enfoque aplicado dentro de la investigación a emplear es de campo y sondeo que logrará información sobre el objetivo de aprendizaje dentro del entorno áulico influenciado con los contenidos interactivos mediante elementos empleados para su mejor comprensión cognitiva, con artículos bibliográficos que permitirá verificar la información, recolección de datos y análisis de los resultados que dispondrá de resultados factible dentro del desarrollo actual.

1.2 Establecimiento de requerimientos

El proyecto presente requiere de soporte factible e información viable para cumplir con los objetivos generales y específicos para la realización de la investigación a través de los lineamientos didácticos y pedagógicos que se alcanzará en la Asignatura Estudios Sociales desarrollando contenidos dinámicos.

1.2.1 Descripción de los requerimientos/ necesidades que el prototipo debe resolver

En base de las necesidades a la función y los recursos requeridos dentro de la institución:

- Conectividad a internet para establecer conexión en ordenadores.
- Debe contener elementos representativos como interfaces de la institución.
- Correcta funcionalidad de computador para el uso en laboratorio
- Relación entre estudiante-ordenador para llevar a cabo el proceso educativo.

- Manejo de recursos tecnológicos para llevar a cabo la clase.
- Recursos tecnológicos móviles.
- Temáticas de interés educativo para brindar interacción en el proceso áulico.

Selección del software

La ejecución del prototipo se realizó dentro del proyecto mediante la plataforma educativa eXe Learning la cual permite el manejo de árboles de contenidos, actividades interactivas, elementos de multimedia y evaluación para el desarrollo de información educativa.

1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.

1.3.1 Marco referencial

1.3.1.1 Referencias conceptuales

Hacia la fundamentación de la indagación se manejó en dirección y conocimientos el manejo en el marco teórico a base del desarrollo de una plataforma interactiva que establezca el aprendizaje significativo dentro del desarrollo educativo en clase.

TIC en la educación

De acuerdo con (Granda, 2019) "las TIC ayuda en el proceso a través de un buen entendimiento, fundamentos pedagógicos y al aprendizaje para llegar a obtener un ritmo académico apropiado".

Dentro de la educación la incorporación de la tecnología ha llegado a un mayor número de personas con nuevas innovaciones basadas en ciencia para transformar la educación Según (Prieto, 2018).

Estos recursos son de carácter educativo que facilitan las relaciones entre docentes y discentes por ende el agente de cambio mediante el apoyo y facilitación de estos medios pueden ser manejables dentro y fuera del sistema educativo. Las necesidades de los alumnos les posibilitan la atención con la explicación de estos software permitiendo el desarrollo cognitivo

De acuerdo con (Rodríguez, 2021) “Sin embargo estas plataformas le proporcionan al docente un manejo, estabilidad de trabajo y organización como también el desempeño académico del estudiante por ello el aprendizaje significativo permiten lograr con los objetivos académicos y el aprovechamiento del discente”(p.13). Estos medios tecnológicos permiten integrar métodos desde un enfoque de estudio hasta el manejo de situaciones dentro de un grupo investigativo.

Los docentes siguen con su proceso de mejora incorporando internet dentro de la comunidad educativa para compartir vivencias orientar la cooperación y gestión de desafíos en función al enseñar de buena forma los alumnos encuentran la estabilidad dentro del proceso áulico.

De acuerdo con (Fernández & Torres, 2016) “el conocimiento de las TIC precisa los factores más significativos como el análisis que aprovecha el estudiante directo al aprovechamiento educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje que lleve al desempeño significativo con la aplicación de tecnologías en clase”.

Una de las propuestas dentro del proceso áulico mediante la aplicación de las TIC. Según (Veloz, 2018) “La implementación de reformas sistemáticas permiten asegurar la calidad y cobertura que acopla elementos y servicios para la mejorar la calidad educativa” (p.13). Es considerable que su incursión permita un desarrollo de nuevas metodologías en el desarrollo de desempeño de estudiantes.

Plataformas Interactivas

La incorporación de las plataformas interactivas han potenciado el manejo dentro de un espacio virtual de aprendizaje por ende en el ámbito académico y mundial la creación de algún espacio de interacción educativa ha logrado generalizar el proceso educativo en función al desarrollo tecnológico permitiendo la gestión de nuevos espacios interactivos a través del manejo de recursos, contenidos u objetos donde logren el aprendizaje.

Según (Fernández A, 2018) “las herramientas dentro de las plataformas virtuales permiten un aprendizaje basado en contenidos, colaborativo, presentación y la organización en la educación presente”

Una plataforma interactiva es más que una aplicación que está diseñada en función a la comunicación de los participantes en el proceso académico por ende en la formación virtual contribuye en las asignatura para la formación y por ende su manejo está orientado a la información sustentada para su manejo antes o después de utilizarlo en el repositorio para ser manejado en el tiempo determinado y lugar establecido. Estas plataformas se instalan dentro de un servidor a partir de los entornos de aprendizaje significativos.

Contenidos dinámicos en eXe Learning

El proceso de conocimiento de contenidos dinámicos dentro de los contextos deductivos han sido muy determinante en adaptarlos a las nuevas tecnologías de comunicación e información en el mundo actual, por ende dentro del contexto aparecen como medios que permiten al estudiante lograr conocer y desempeñar en el aula y para el docente permite el fortalecimiento en la práctica educativa.

Con los contenidos dinámicos en el proceso educativo los docentes y estudiantes interactúan logrando el aprendizaje significación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje bajo la evaluación y el conocimiento adquirido. Según (Gómez, 2019):

Permiten al docente evaluar capacidades que despierte al estudiante el interés en crear nuevos contenidos y la aplicación de la práctica educativa para llevar a cabo el proceso educativo.

Señala que a través de manejos nuevos de tecnologías el estudiante logra mayor manejo y conocimiento en nuevas formas de emplear su conocimiento en la práctica prolongada dentro de un proceso actual educativo.

Capacidades cognitivas

Empleando las palabras de (Méndez, 2018)

Las habilidades cognitivas son interpretadas como operaciones y procesos que usa el estudiante para la adquisición de tipos de conocimiento con ello permite al alumno la presentación de ilustraciones, lectura e imagen dentro de las capacidades de selección y de autocontrol. El autor señala la importancia de la adquisición del estudiante en su desarrollo académico y con ello logra la capacidad de conocer y poder llevar a cabo su aprendizaje en un contexto amplio.

Desarrollo de contenidos dinámicos a través de la interactividad

La actividad intelectual mejora el proceso de concentración dentro de clases a través de nuevos aprendizajes, manejos de recursos, desenvolvimiento de plataformas educativas como también: la concentración percepción, manejo y función educativa.

A juicio de (Sánchez, 2019) “El ambiente dentro del proceso educativo permite desarrollar de forma progresiva a los estudiantes conocimientos más centrados en la profundidad del acceso de los recursos y el intercambio de información más útil”. En este sentido el autor señala que los ambientes son conductos que permiten a los agentes educativos lograr fortalecer el conocimiento dentro del desarrollo formativo en el proceso educativo.

Interacción docente-estudiante

El aprovechamiento y relación de los agentes educativos están mediados con las tecnologías de comunicación e información favoreciendo y estableciendo un ambiente de aprendizaje colectivo y por ende el fortalecimiento dentro del aula clases.

Desde el punto de vista de (Espinoza, 2018) “el aprovechamiento combina la interacción dentro del aula y los recursos que establecer para facilitar la comunicación y la relación

dentro del proceso de estudio de manera se convierte en una situación de generar la interactividad”.

Según (Azorín, 2018), “Es destacable el desempeño académico donde los estudiantes perciben un mejor ambiente con plataformas dentro del proceso educativo por ende sienten mejor relación con el aprendizaje en ello, el trabajo y las actividades cooperativas permiten establecer mejor la relación para llevar a cabo un proceso más ambientado en la actualidad” (p.161).

De acuerdo con (Valarezo, 2021)

Las Tic nacen como parte del avance de la tecnología aportando mediante la optimización del campo educacional e involucrándose en la educación como también, los docentes con el uso de los recursos interactivos que aportan al aprendizaje de forma motivadora y semántica.

Mediante lo analizado el docente involucra y aporta al desarrollo educativo logrando el aprendizaje significativo por medio de la tecnología aplicada

Estudios Sociales en el currículo Ecuatoriano

El currículo contempla al campo de la justicia, principios, valores ciudadanos, humanos y del proyecto social fundamentado a la perspectiva del manejo de la tecnología y de la ciencia por ende el desarrollo de la práctica y también el valor de la formación y desarrollo del ser humano.

En relación al estudio de la asignatura Estudios sociales en el décimo grado paralelo “A” se enfatiza más en la historia y la geografía de América Latina como también promueve la construcción de identidad latinoamericana y humana tomando consideración la comprensión de las técnicas, géneros y la construcción del continente como el planeta, el estudio de recursos del Ecuador, desarrollo humano y productivo.

En el margen de la defensa de derechos y deberes cívicos como también la construcción de una sociedad diversa e intercultural en una claridad nacional.

Estudio de arte

Impacto de contenidos dinámicos en gamificaciones

A nivel latinoamericano la ramificación permite el compromiso y la fortaleza para llevar a cabo el desarrollo de contenidos dinámicos. Teniendo en cuenta a (Ortiz et al., 2018) " la gamificación como utilización de técnicas y manejos autónomos de los juegos para el desarrollo de comportamientos y nuevos conocimientos". El aprendizaje basado en juegos fomenta una motivación intrínseca llevando al resultado de un aprendizaje significativo.

En el contexto educativo el manejo de la gamificación está adentrado dentro de instituciones educativas en diferentes áreas y asignaturas para el desarrollo de actitudes y el estudio individual y cooperativo.

Plataformas interactivas en el aprendizaje

El uso de plataformas interactivas es un medio de comunicación donde intervienen usuarios para llevar a cabo su función, en la educación el docente tiene la creatividad e innovación de desarrollar espacios y actividades donde el estudiante se sienta relacionado para alcanzar el PEA en el proceso áulico.

Con base en (Santana et al., 2019)

Es un proceso donde se organiza mediante un diseño de aprendizaje, se planifica y define los elementos donde actuarán en las relaciones docente-estudiante, el papel de estos dos agentes se deben realizar intercambios de papeles para favorecer la interrelación dentro del aula.

Aprendizaje de Estudios sociales con eXe Learning

En el aprendizaje dentro del contexto educativo el uso de la plataforma interactiva aporta al desarrollo educativo de la población donde el proceso educativo va adaptando formas de

aprendizaje y espacios donde permita el desarrollo de la comunidad educativa para potenciar su educación.

De acuerdo con (Caicedo, 2021):

El enseñar Estudios Sociales con eXe Learning se presenta como una herramienta innovadora donde el docente trabaja de forma asincrónica con el discente para el desarrollo de actividades, siendo una plataforma de acceso gratuito donde el estudiante genera su conocimiento autónomo y donde las autoridades de la institución adopte a la investigación propiciando la participación de los actores de cambio a la comunicación y formación del estudiante para la creación de nuevos ambientes de aprendizaje (p.55).

Esto indica el desarrollo y resultado de una investigación basada en las necesidades educativas para el fortalecimiento académico de los estudiantes dentro de la práctica educativa para los docentes en un proceso de mejora educativa. Según (Hervis, 2018)

La determinación de la fortaleza y debilidades determina la evidencia tecnológica y la ciencia en calidad del camino dentro de la sociedad, la institución y el desempeño docente adquiera una fortaleza y mejoría en la práctica educativa (p. 8)

CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO

2.1. Definición del prototipo

La asignatura considerada para el desarrollo de la investigación es importante para el proceso de formación que permitirá a los estudiantes conocer y obtener un aprendizaje significativo. Es fundamental que el alumnado se relacione con el medio de investigación y manipule diversos enfoques y determinados temas, las plataformas educativas poseen recursos que permiten alcanzar los aprendizajes y facilita el desarrollo académico.

La plataforma interactiva fue diseñada con el objetivo de ofrecer contenidos dinámicos para el control y monitoreo de capacidades cognitivas a través de las clases de Estudios Sociales mediante la relación con eXe Learning, relación con el medio y realización de actividades de forma interactiva para potenciar sus conocimientos.

Acerca de la asignatura Estudios Sociales mediante la innovación educativa y también los contenidos establecidos son muy llamativos, en el desarrollo de clases muchos estudiantes tienen problemas en el proceso de aprendizaje y como problemática en las escuelas del Ecuador. Por ende muchos estudiantes y también docentes con la identificación de las problemáticas es necesaria la aplicación de objetivos para alcanzar fines educativos.

2.2. Fundamentación teórica del prototipo

Los contenidos interactivo dentro del prototipo mejora el proceso de aprendizaje como también la práctica, aportando un cambio de esquema a la enseñanza del estudiante durante su proceso de formación, autonomía de la creatividad en los usuarios y la capacidad de organización debido a la capacidad de fácil uso y la vinculación al medio virtual permitiendo el uso adecuado de recursos.

El aprendizaje en red que permite eXe Learning es establecer vinculaciones dentro de una plataforma donde se logre el conocimiento significativo en el desarrollo del proceso de aprendizaje. Como señala (Cortés, 2020) “las redes de aprendizaje son redes donde permiten interactuar y constituir el aprendizaje ya sea no formal favoreciendo la participación activa creando un estímulo de aprendizaje significativo”. De acuerdo con el autor establece que la participación permite aclarar y fundamentar conceptos para llevar a cabo un resultado positivo.

Los contenidos interactivos logran un proceso de aprendizaje más autónomo y dinámico para alcanzar el desarrollo de nuevas formas de relación entre los agentes educativos, los estudiantes siguen las indicaciones dadas para tomar decisiones entre el proceso educativo. A diferencia de otros contenidos el prototipo permite llevar la información mediante diferentes actividades.

Los contenidos dinámicos son un tipo de información que está en consideración a la interacción y relación con el docente. Según (Gómez, 2018) El aprendizaje toma forma entre diferentes personas y géneros con materiales determinados para el uso en el proceso educativo motivando al desarrollo de nuevos estilos de aprendizaje para llegar al conocimiento (p,118).

2.3. Objetivos del prototipo

2.3.1. Objetivo General

Fortalecer el proceso educativo a través de contenidos interactivos en la plataforma eXe Learning con el fin de mejorar las capacidades cognitivas en la asignatura de Estudios Sociales.

2.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Motivar el aprendizaje a través de la gamificación con actividades dentro de la plataforma interactiva.
- ✓ Utilizar herramientas tecnológicas educativas para la mejora del aprendizaje en los estudiantes de Básica superior.
- ✓ Crear actividades interactivas con eXe Learning mediante el manejo de la metodología Kanban.
- ✓ Evaluar los aprendizajes de forma interactiva-dinámica.

2.4 Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje

La plataforma interactiva se desarrolla con el manejo de eXe Learning va permitir al usuario explorar contenidos diversos para el cumplimiento de diversas actividades con la finalidad de facilitar el uso de sexto y la incorporación de video como la interactividad, la realización de evaluaciones para el trabajo con otro software libre como GeoGebra, realización de rúbricas académicas y facilitar la creación de mapas mentales, generador de avatares De acuerdo con (Ibarra, 2021).

Es considerable el proceso de aprendizaje del estudiante para atraer la atención en generar nuevo material para la localización de las herramientas orientándose hacia la aplicación dentro de la práctica educativa definiendo el uso impulsando al conocimiento y la innovación dentro del proceso áulico (p. 40)

Dentro de la plataforma están incorporadas las actividades y la finalidad de trabajo que cada estudiante debe cumplir dentro del medio de trabajo.

Para el diseño de los contenidos y actividades se manejó la metodología Kanban se enfoca en la fluidez del trabajo y se divide en bloques de trabajo para ello. Kanban se encarga de dividir las tareas para manera visual se organiza por medio de las tareas a elaborar, en curso y las terminadas.

La ventaja de Kanban es la visualización de las actividades de manera visual para las mejoras ya que es muy fácil de manejar por parte de la gestión de tareas que permita lograr alcanzar la visualización de proyectos por medio de la flexibilidad.

De las características de la metodología aplicarse su consideración dentro de la investigación se enfoca en lograr el objetivo en el proyecto. “Dentro del proceso de medición del rendimiento detecta el problema en tareas, la organización del flujo de trabajo,

cumplir con la entrega los trabajos, como mejorar las tareas para evitar la acumulación de actividades” (Mas, 2021).

Uno de los principios básicos para cambiar el sistema de organización de trabajo es el compromiso e implementación de cambios en función a la mejora continua de alcanzar un rendimiento óptimo dentro de un sitio o lugar. Tomando en cuenta la organización de unidades para el desarrollo de actividades, siendo adaptable los contenidos a la plataforma para una mayor comunicación.

La finalidad a implementar la metodología es la mejora continua a través de la organización de tareas, y a la fluidez de trabajo dentro del entorno a trabajar.

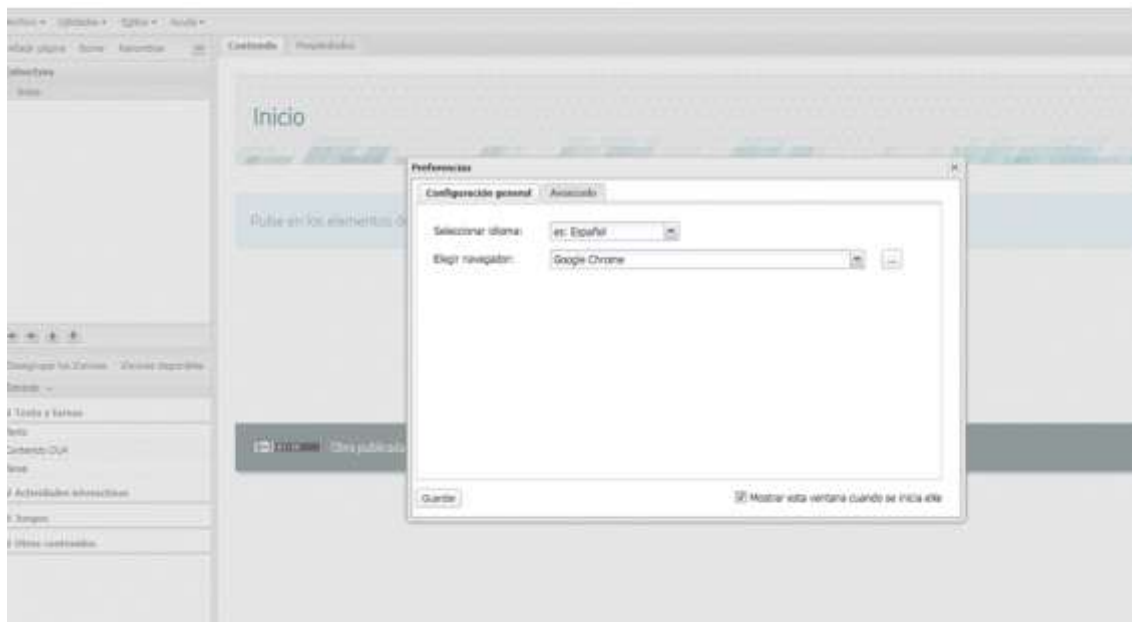
Según (Guamán, 2019)“El docente y estudiante son los actores responsables del desarrollo de capacidades educativas en lo cual está reflejado dentro de la planificación en el proceso educativo y permite llegar a un aprendizaje de desarrollo”.

La metodología Kanban es una de las formas donde la plataforma interactiva estará en el entorno donde permita dirigir la comunicación y el desarrollo de diferentes tareas para alcanzar el aprendizaje significativo.

2.5 Desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje

Dentro del proceso de desarrollo de la plataforma interactiva se manejó figuras diseñadas que incluyen las actividades y lugar de agregación de información para la realización de contenidos.

Figura 2: Visualización de la plataforma interactiva



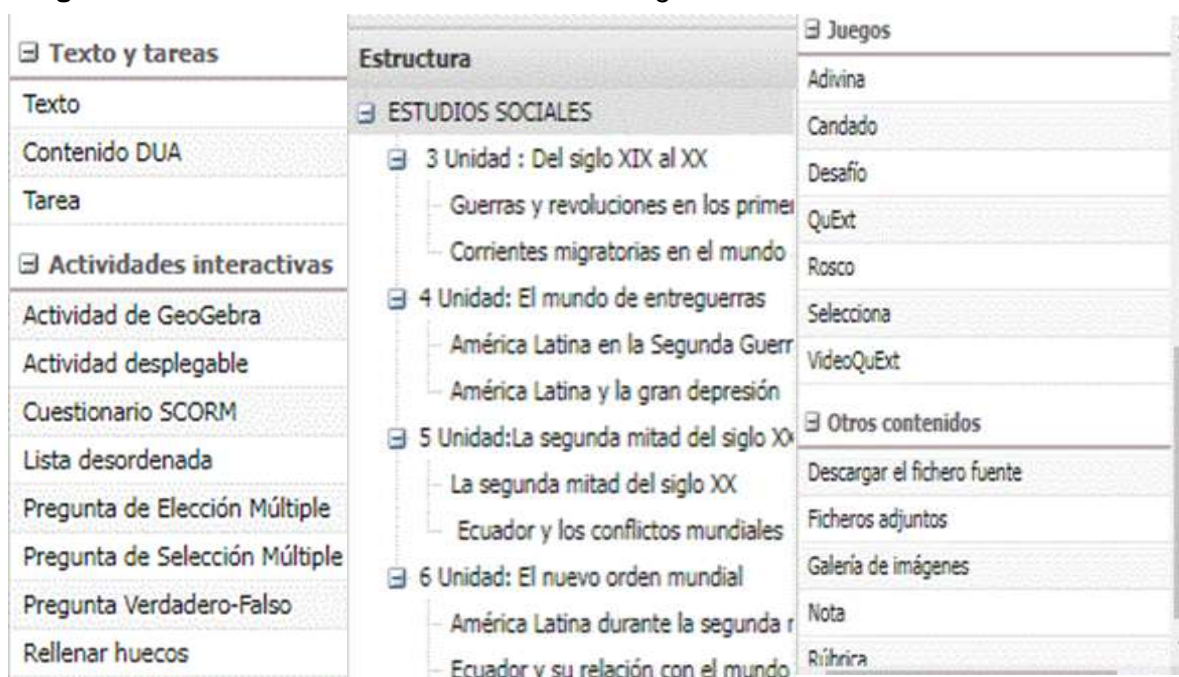
Nota. Portada principal donde el usuario establece relación y alcance dentro del proceso de ejecución y función.

Figura 3: Modelo de contenidos de la plataforma interactiva



Nota. Elementos que componen la herramienta para el desarrollo de diferentes actividades donde puedan establecer la finalidad de trabajo y páginas permitirá visualizar los temas y su subtemas de alcance donde el usuario editor tendrá el mando de editar a su manera y eficacia dentro de los resultados comunes de edición

Figura 4: Estructura de iDevice de eXe Learning



Nota. Estructura completa, iDevices de eXe Learning determinadas para la respectiva exploración de contenidos.

Figura 5: Tema, Contenido, Desarrollo de la plataforma interactiva



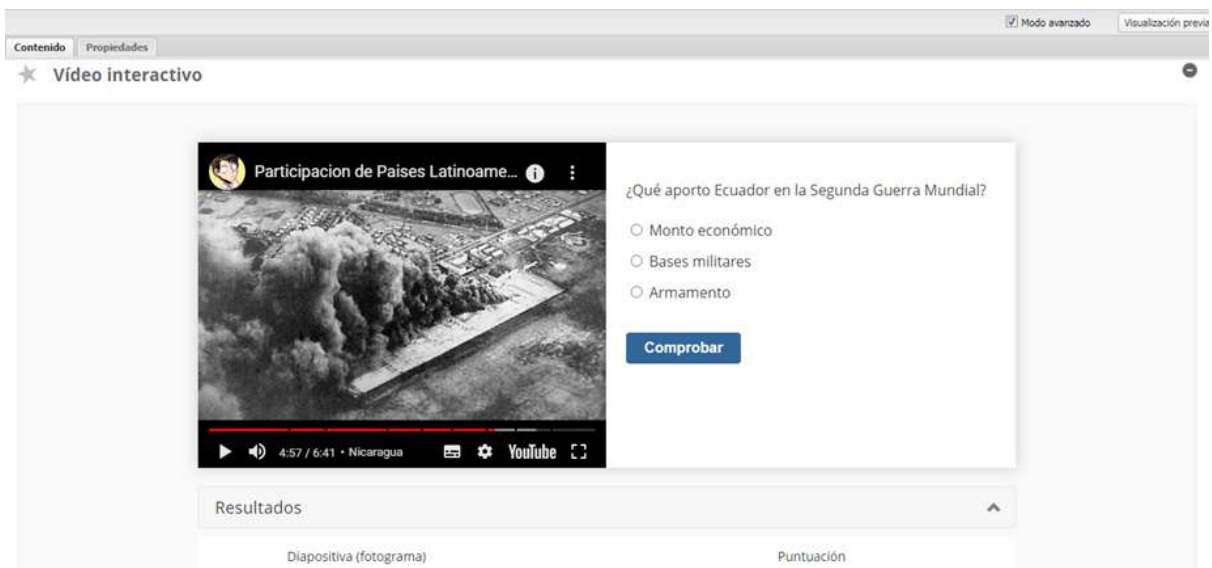
Nota. Contenidos acerca de la asignatura asignada para el desarrollo de contenidos

Figura 6: Plantilla de las temáticas de la plataforma interactiva

The image shows a screenshot of the interactive platform interface. On the left is a sidebar with a table of contents, including "ESTUDIOS SOCIALES - DÉCIMO 'A'", "3 Unidad: Del siglo XIX al XX", "ACTIVIDADES EXTRA-CLASE", "EVALUACIÓN DE LA UNIDAD 3", "4 Unidad: El mundo entreguerras", "La Segunda Guerra Mundial", "América Latina y la gran depresión" (highlighted), "La globalización", "5 Unidad: La Segunda Mitad del Siglo XX", "6 Unidad: El nuevo orden mundial", "Ecuador y su relación con el mundo", and "EVALUACIÓN FINAL". The main content area is titled "ACTIVIDADES EXTRA-CLASE" and contains two sections: "Guerras y Revoluciones en los primeros años del siglo XX" with a sub-point "Resumir acerca del tema visto en clases para una mejor comprensión y entendimiento del tema tratado.", and "PALABRAS CLAVES EN MIRO" with a sub-point "MEDIANTE ESTE LINK, INGRESA A LA PLATAFORMA MIRO Y ESCRIBA IDEAS IMPORTANTES DEL TEMA IMPERIO RUSO" and a URL: https://miro.com/welcomeonboard/bII2V3dxRzI4MzYwGmFmVGtQc0NTOXhCa2g0Unp0dGh5RUJMM0I3WDRhbnAwaTUzcjE3MW04cWVjOFZ2QWltwZXwzMDc0NDU3MzQ5NTYxNTQ4NjEz?invite_link_id=989973372423.

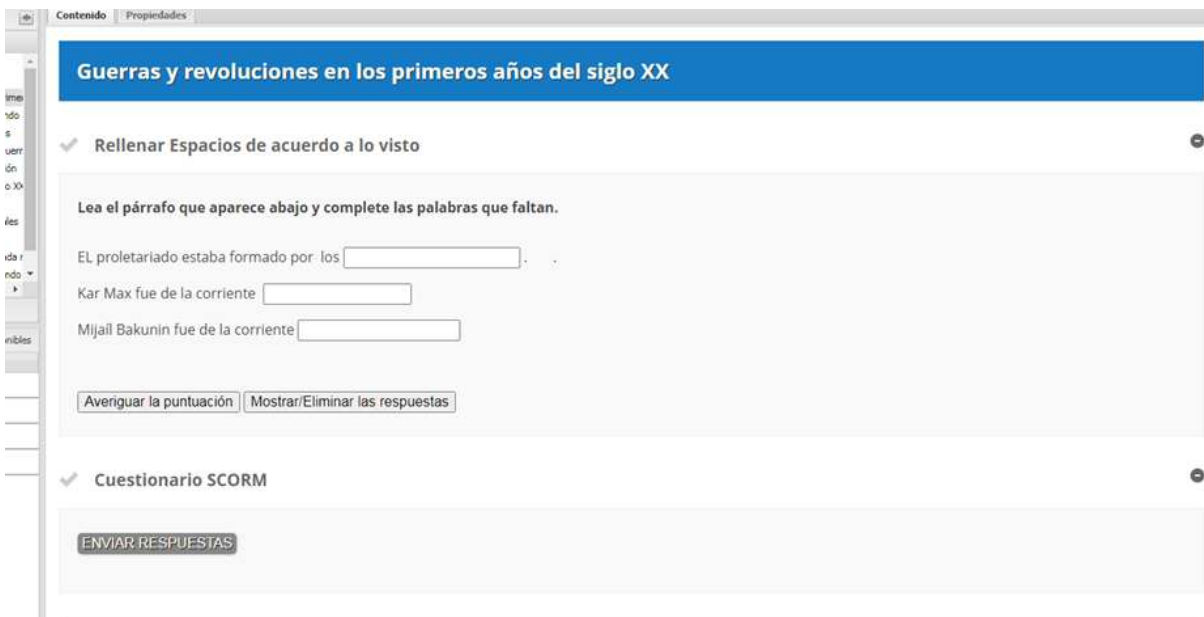
Nota. Contenidos acerca de la asignatura asignada para el desarrollo de contenidos

Figura 7: Videos interactivo para el desarrollo clase



Nota. Video interactivo desarrollado para complementar el tema de clases a través de del desarrollo de preguntas insertadas dentro de video desarrollado.

Figura 8: Apartado de evaluación



Nota. Se desarrollaron diferentes actividades para evaluar el aprendizaje significativo en los estudiantes

2.6 EXPERIENCIA I

2.6.1 Planeación

El desarrollo del primer encuentro del prototipo eXe Learning se realizó con la Lcda. María Rueda docente del 10mo año EGB de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo” del Cantón Camilo Ponce Enríquez quien pudo evidenciar la ejecución del prototipo elaborado a los contenidos antes vistos dentro de la plataforma interactiva para su mejora en la práctica educativa por ende se aplicó la técnica de observación que permitió la interacción entre el actor educativo como instrumento aplicado se desarrolló una encuesta para la determinación de mejorar en el prototipo y sea eficientes en el proceso educativo.

2.6.2 Experimentación

A través de una sesión de trabajo con la maestra de la asignatura de Estudios Sociales se explicó con determinada claridad el funcionamiento del prototipo, su finalidad y su desarrollo.

La primera interacción se dio el 25 de junio del 2022 a las 11h25 de manera virtual por inconvenientes de movilidad ajenos a nuestra voluntad, utilizando la plataforma Zoom para el efecto iniciando con la bienvenida a la docente de la institución a desarrollarse, presentación de la pantalla inicial de la plataforma y los datos del autor.

Posteriormente se presenta las gráficas incluidas en la plataforma la cual , mediante sus contenidos de interacción, va a permitir al docente elaborar numerosas actividades lúdicas como también inclusivas para la formación de cada estudiante, además se puede exportar todo el recurso libremente sin necesidad de internet como también la incursión o inclusión de herramientas tecno-educativas en los contenidos para una mejor percepción visual.

Luego se continuó demostrando la descripción del interfaz, contenidos, actividades y evaluaciones que posee la plataforma la docente relacione sus conocimientos con su experiencia para planificar el PEA del proceso áulico.

Mediante una simulación de la plataforma interactiva a través de esta experiencia la docente interactúa y maneja los recursos y contenidos como resultado se mostró un grado de satisfacción en la docente debido a que la explicación se vio factible dentro del proceso educativo.

Para finalizar se procedió al desarrollo de una encuesta conformada de siete preguntas donde se determinó el grado de conocimientos de la plataforma educativa eXe Learning su uso y aplicación de acuerdo con la propuesta presentada.

Es importante que la plataforma eXe Learning tenga dentro de sus objetivos el desarrollo de contenidos interactivos para la relación con el medio virtual de aprendizaje dentro de toda la explicación. Se recolectó numerosa información para la elaboración de una encuesta a través de la herramienta Google Forms.

Figura 9: Introducción de la plataforma, contenidos y actividades de eXe Learning.



Nota: Capture de pantalla del primer encuentro mediante la plataforma zoom.

Figura 10: Práctica de contenidos interactivos de la plataforma interactiva.



Nota. Visualización de los contenidos dinámicos elaborados por el autor.

2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN:

2.6.3.1 Evaluación

A cabo del proceso de evaluación se evidenció la efectividad de la plataforma interactiva eXe Learning en la experiencia 1, se desarrolló una encuesta de siete preguntas creada con la herramienta Google Forms la misma que fue aplicada a la maestra de la asignatura (Ver anexo A).

Los resultados son los siguientes:

En la primera pregunta se le consultó si considera que las plataformas interactivas motivan la participación de los estudiantes a lo que respondió que está **totalmente de acuerdo**.

En la tercera segunda pregunta se le consultó si cree que la plataforma interactiva eXe Learning es apropiada para el desarrollo de clases en la asignatura a lo que respondió que **sí**.

En la sexta pregunta se le consultó a la docente acerca de la manipulación de la plataforma interactiva para el manejo dentro del proceso educativo a lo que respondió ***neural su manejo.***

2.6.3.2 Reflexión

En el proceso de la fase de evaluación se desarrolló una encuesta al docente durante la experiencia 1, donde se estableció la disponibilidad de los contenidos interactivos. Se evidenció el interés y motivación del uso de la plataforma interactiva dada las facilidades que esta presenta la interfaz gráfica, la distribución de contenidos entre otros elementos por ello los estudiantes se sientan más atraídos en las tipologías y actividades para su proceso de formación. Para finalizar se mostró una plantilla donde se puede desarrollar actividades lúdicas para estudiantes con necesidad educativas especiales para así fortalecer el proceso educativo, valorando el recurso y su accesibilidad dentro del aula.

Durante el desarrollo de la actividad con la docente solicitó cambios al proceso de mejora del prototipo entre estos determinó:

- Cambiar el color de la interfaz gráfica para la mejor visualización para los estudiantes.
- Redacción de las preguntas para la evaluación de las unidades establecidas
- El tamaño de letras de cada tema de unidad para una mejor observación.

Para la consideración del tiempo a desarrollar la mejora del prototipo esta vista la última semana de julio del presente año y mostrar un prototipo mejorado con las correcciones establecidas dentro del desarrollo y proceso educativo.

El valor significativo de eXe Learning dentro del proceso áulico permitirá el desarrollo de la interactividad e interés a través por su diversidad de plantillas y contenidos entre el docente como agente de cambio y el estudiante como actor principal en la transformación educativa.

2.7 EXPERIENCIA II

2.7.1 Planeación

Antes de efectuar el desarrollo del segundo encuentro se hicieron las mejoras a la aplicación que fueron solicitadas por la docente de la asignatura Lcda. María Rueda, y con ello se llevó a cabo la ejecución del prototipo con la colaboración de los estudiantes del décimo grado paralelo “A” de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo” del Cantón Camilo Ponce Enríquez. Iniciando con la bienvenida e introducción de las temáticas con el manejo de la plataforma interactiva, la misma que logró un gran impacto por parte de los estudiantes y aceptación por la docente.

La segunda experiencia se coordinó con la docente de la asignatura para efectuar la ejecución del prototipo en el curso de los 43 estudiantes del décimo grado EGB, se presentó la plataforma interactiva como recurso educativo mejorado en la experiencia anterior que permite definir la viabilidad de lograr un aprendizaje significativo dentro del proceso educativo para el desarrollo en la asignatura Estudios Sociales. La experiencia se llevó a cabo el lunes 08 día Lunes 08 de agosto del 2022 desde las 14:45 pm hasta las 15:45.

Por último, se procedió a realizar el instrumento de evaluación el mismo que se aplicó dentro de la experiencia para la determinación de su efectividad de la plataforma, desde la perspectiva del estudiante del décimo grado paralelo “A” de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo”

2.7.2 Experimentación

El segundo encuentro se realizó en el aula clase de los estudiantes del Décimo año paralelo “A”, alcanzó una mayor interrelación entre el alumno, en la que se desarrolló la presentación de la plataforma interactiva “eXe Learning” dentro de la asignatura de Estudios Sociales para el análisis y monitoreo de sus capacidades cognitivas el encuentro se desarrolló dentro de la institución Miguel Heredia Crespo.

La experiencia II se desarrolló en la sala de computación ,se inició con un saludo breve de presentación del autor, se continuó con una pregunta general acerca del uso de plataformas tecnológicas la misma que sirvió como un introductorio a lo que seguía la presentación de la misma.

Se procedió a la presentación de la plataforma “eXe Learning” visualizando la interfaz gráfica, contenidos diseñados, actividades, video interactivo. Acto seguido experimentaron los temas y la descripción de cada unidad así cumpliendo con la explicación. Seguidamente, después de la explicación de la plataforma “eXe Learning a todos los presentes se visualizó las actividades que evalúen su aprendizaje

Mientras el desarrollo de la experimentación los estudiantes participaron mediante la interacción de un video interactivo que facilitó complementar su aprendizaje en la presentación de la plataforma también, y muy motivados se relacionaron con las actividades lúdicas que se presentó en la parte final de la demostración dentro de clases. En la experimentación todos los presentes mostraron afecto con el prototipo consideraron que es una herramienta muy interactiva dentro de clases.

Para finalizar se empleó con el prototipo una encuesta para continuar con el desarrollo de recolección de datos acerca de la experiencia el mismo que servirá para la valoración, validez, aplicación y alcance de “eXe Learning” a través de sus respuestas.

2.7.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN

2.7.3.1 Evaluación

Luego de la Experiencia II, se realizó una encuesta a los estudiantes del décimo grado paralelo "A" para determinar la aplicación de la plataforma interactiva mediante un formato físico de 6 preguntas cerradas con 3 ítems de opción según su criterio y una pregunta abierta acerca de la valoración de "eXe Learning" para el análisis y monitoreo de capacidades cognitivas en la enseñanza de la asignatura "Estudios Sociales" (Ver Anexo D)

2.7.3.2 Reflexión

A través del análisis del desarrollo de la experiencia mediante la encuesta que se efectuó en la experiencia II, se estableció que los estudiantes de décimo grado mostraron interés por la plataforma interactiva, fue afable para su aprendizaje...

Por tal razón, se recomendaron ciertas mejoras a seguir

- ✓ Incorporar un manual de uso dentro de la plataforma para el manejo adecuado en clase.
- ✓ Aplicación en otras asignaturas de la institución para la enseñanza dentro del proceso educativo.

Con un alto índice de aceptación puedo afirmar que la plataforma interactiva tuvo una correcta aceptación dentro del proceso áulico educativo.

Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO

3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II

Dentro del transcurso de la Experiencia II, se adhirió una encuesta a los estudiantes del décimo grado paralelo “A” como instrumento de recolección de datos mediante la descripción de gráficos y tablas estadísticas con el afán de obtener información acerca del prototipo educativo para el análisis de resultados adquiridos acerca de su validez y aplicación en lo que concierne a la plataforma educativa “eXe Learning”

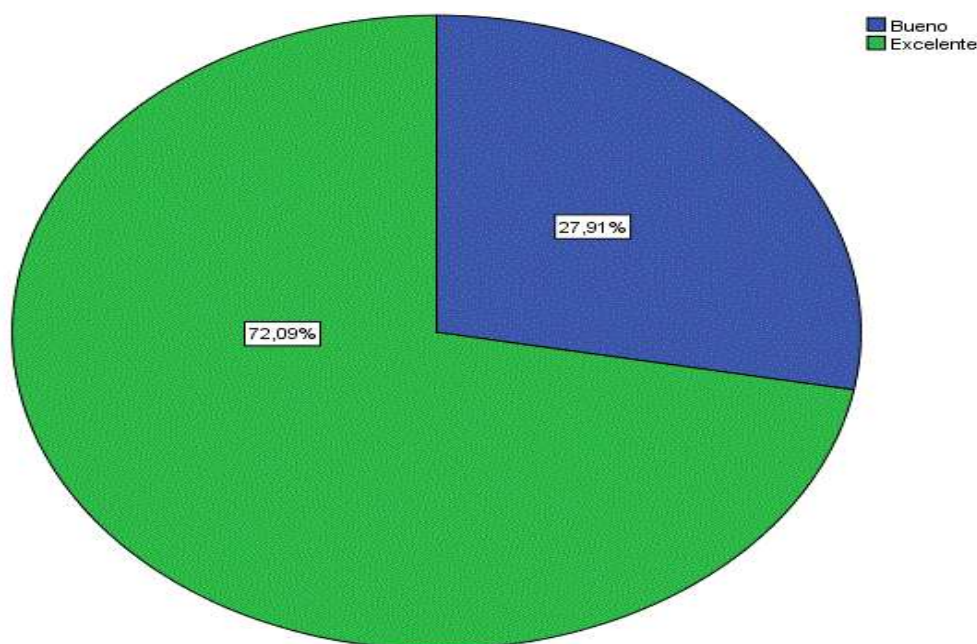
A continuación se menciona los siguientes resultados estadísticos:

Tabla 3: *Pregunta 1. Niveles de apreciación del uso de la plataforma interactiva en clases.*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Bueno	12	27,9	27,9	27,9
Excelente	31	72,1	72,1	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 1 referente a los estudiantes en el segundo encuentro.

Figura 11: *Gráfica de la pregunta 1*



Nota. . Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 2 referente a los estudiantes en el segundo encuentro. Fuente: Elaboración propia.

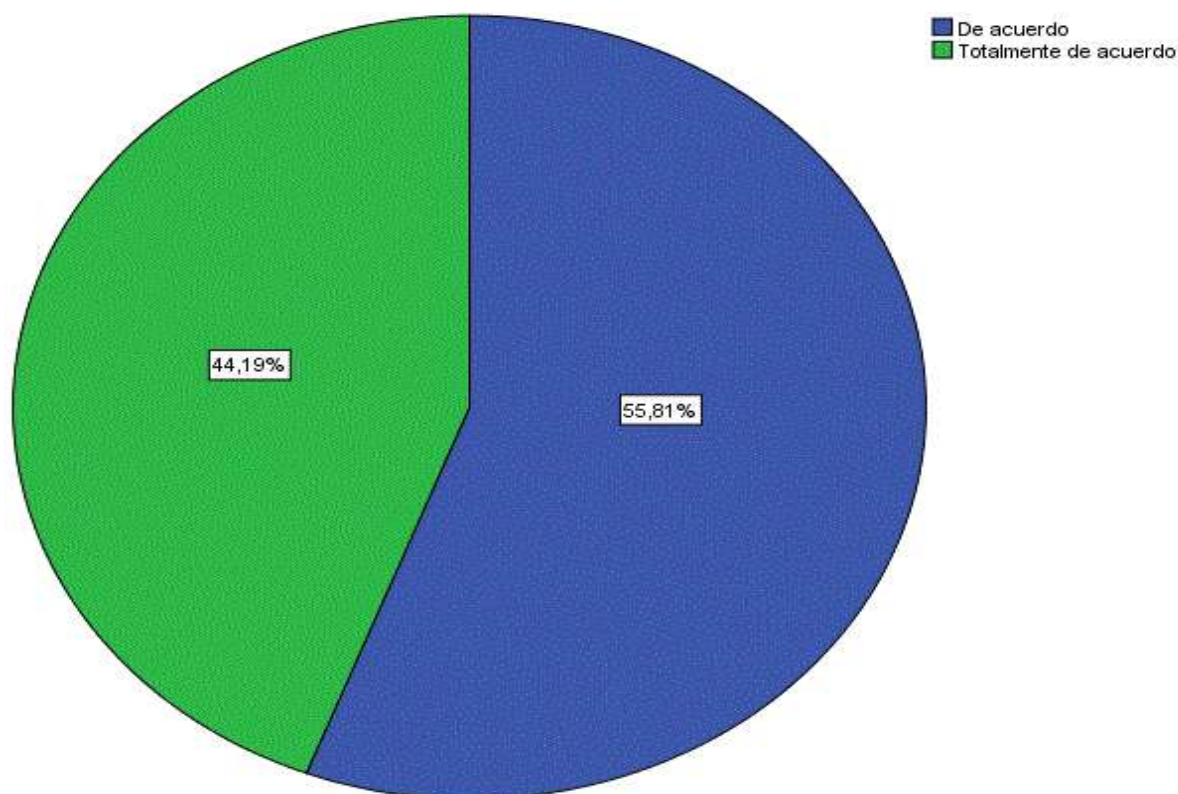
Análisis: De acuerdo con los datos obtenidos, se concluye que la mayor parte de los estudiantes les pareció excelente que la plataforma interactiva se aplique dentro del proceso educativo para su aprendizaje en clases.

Tabla 4: Pregunta 2. Percepción de la motivación de los estudiantes con eXe Learning

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	24	55,8	55,8	55,8
Totalmente de acuerdo	19	44,2	44,2	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 2 referente a los estudiantes en el segundo encuentro.

Figura 12: Resultados de la pregunta 2



Nota. Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 2 referente a los estudiantes en el segundo encuentro. Fuente: Elaboración propia.

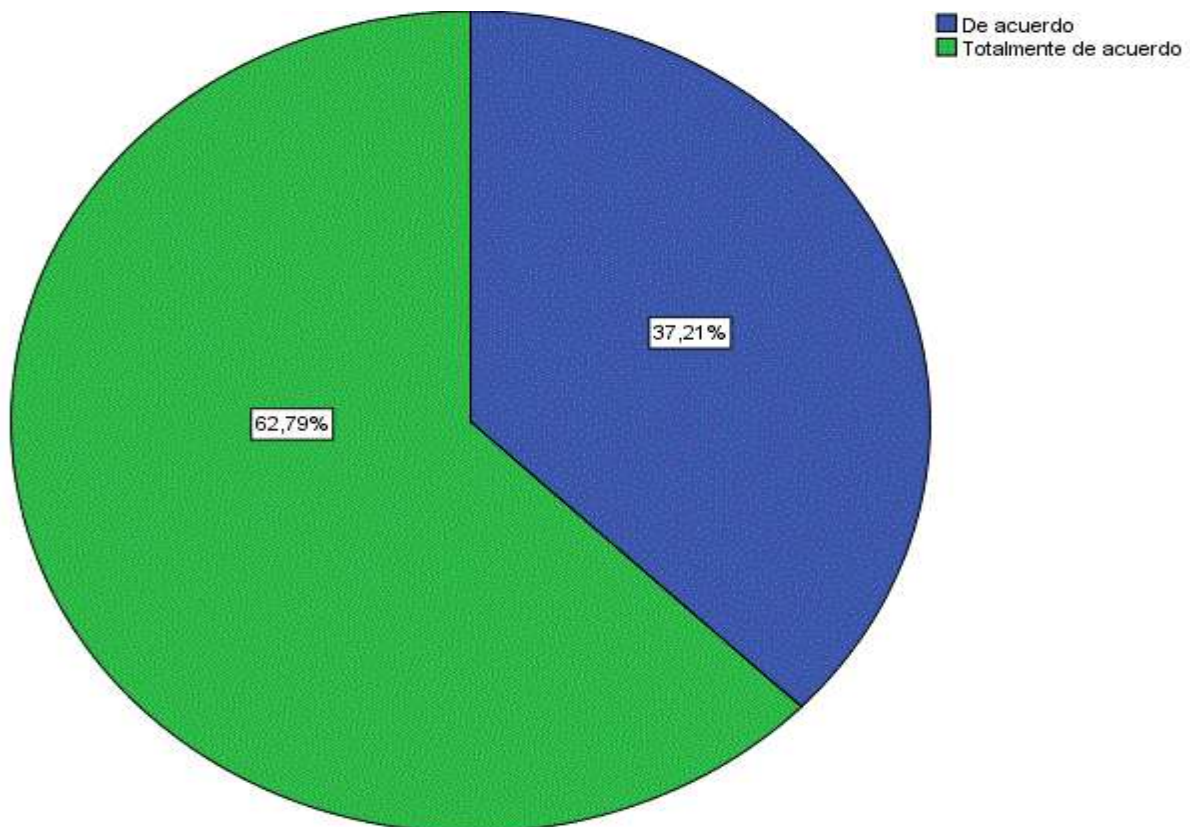
Análisis: Durante el desarrollo de la Experiencia II, los resultados obtenidos para el refleja que la mayoría de los estudiantes se sintieron totalmente de acuerdo motivados durante la demostración de eXe Learning.

Tabla 5: Pregunta 3. Valoración de la interacción con la plataforma eXe Learning

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	16	37,2	37,2	37,2
Totalmente de acuerdo	27	62,8	62,8	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 3 referente a los estudiantes en la segunda experiencia.

Figura 13: Resultados de la pregunta 3



Nota. Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 3 referente a los estudiantes. Fuente: Elaboración propia

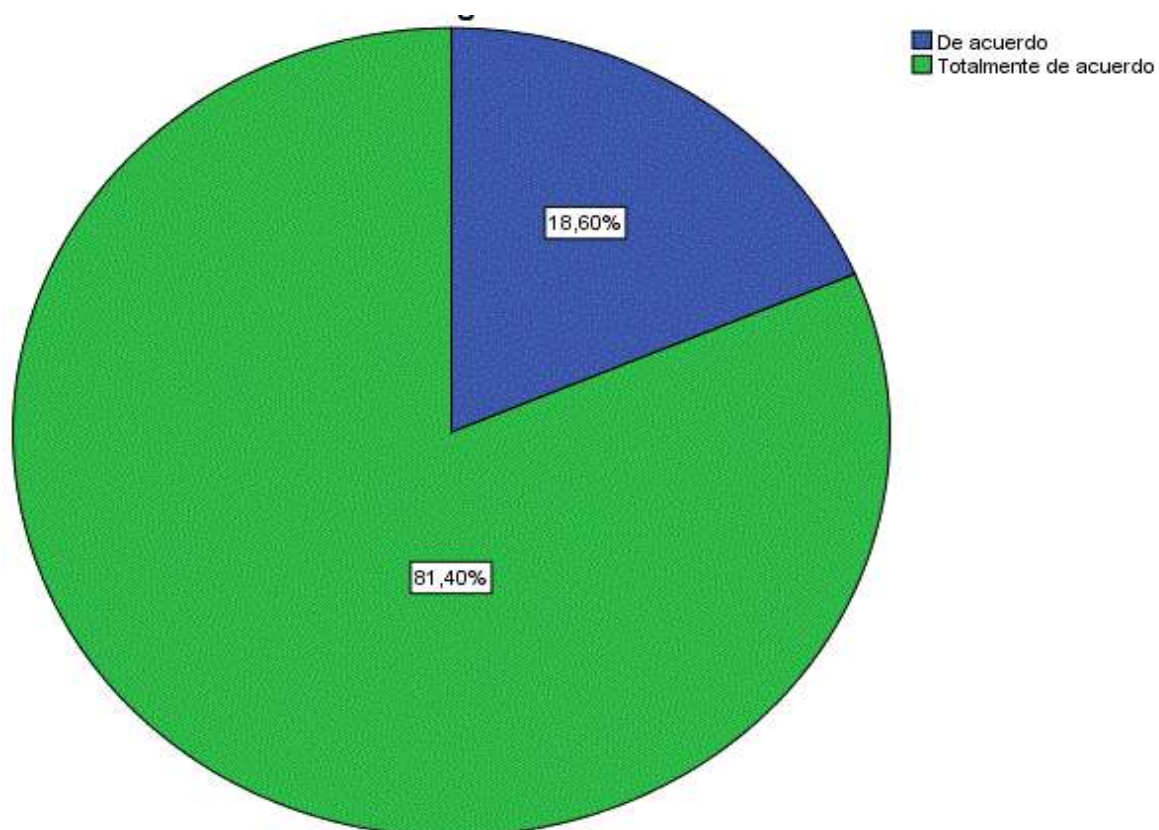
Análisis: El dato obtenido dentro de la experimentación, resulta que la mayor parte de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo con la interacción de la plataforma interactiva.

Tabla 6: *Pregunta 4. Estimación de los contenidos en la asignatura de Estudios Sociales*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido De acuerdo	8	18,6	18,6	18,6
Totalmente de acuerdo	35	81,4	81,4	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 4 referente a los estudiantes en la segunda experiencia.

Figura 14: *Resultados de la pregunta 4*



Nota. Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 4 referente a los estudiantes. Fuente: Elaboración propia.

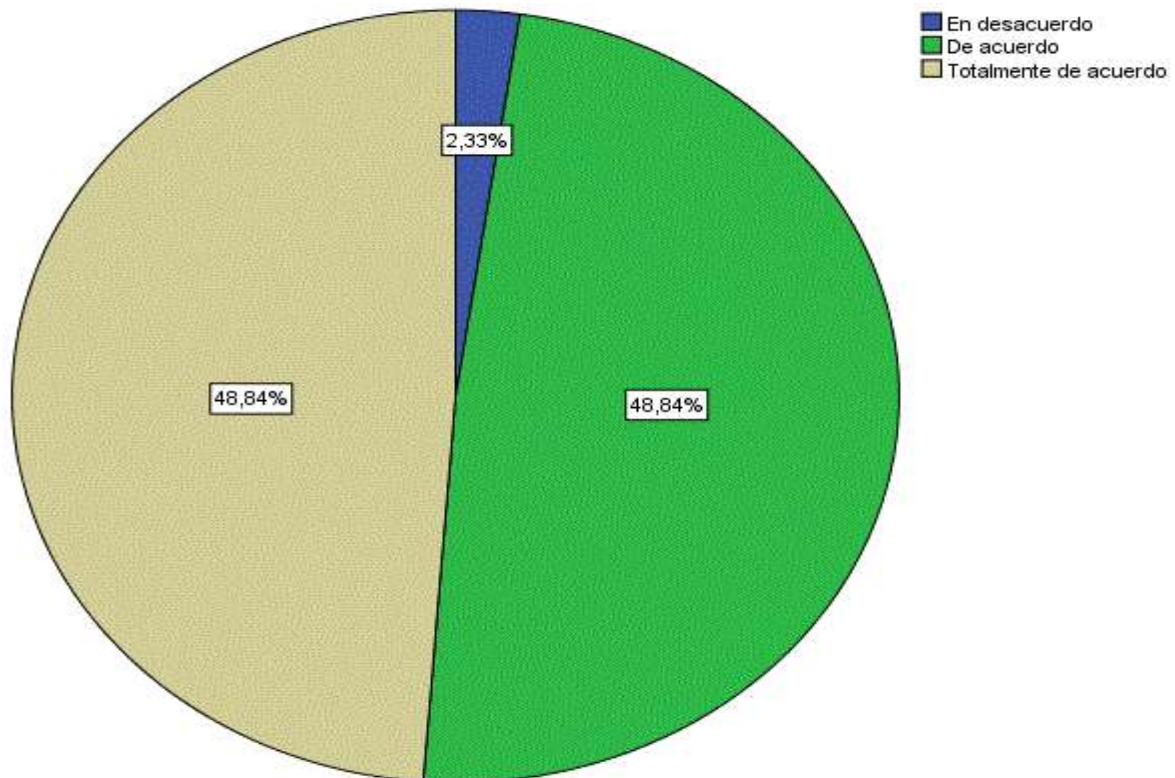
Análisis: Mediante los resultados obtenidos la mayor parte de los estudiantes están totalmente de acuerdo que se evidenció los contenidos de la asignatura Estudios Sociales para la exploración de contenidos.

Tabla 7: Pregunta 5. Percepción a los estudiantes acerca de aprender con la plataforma a futuro

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En desacuerdo	1	2,3	2,3	2,3
De acuerdo	21	48,8	48,8	51,2
Totalmente de acuerdo	21	48,8	48,8	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 5 referente a los estudiantes en la segunda experiencia.

Figura 15: Resultados de la pregunta 5



Nota. Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 5 relacionado a los estudiantes.
Fuente: Elaboración propia

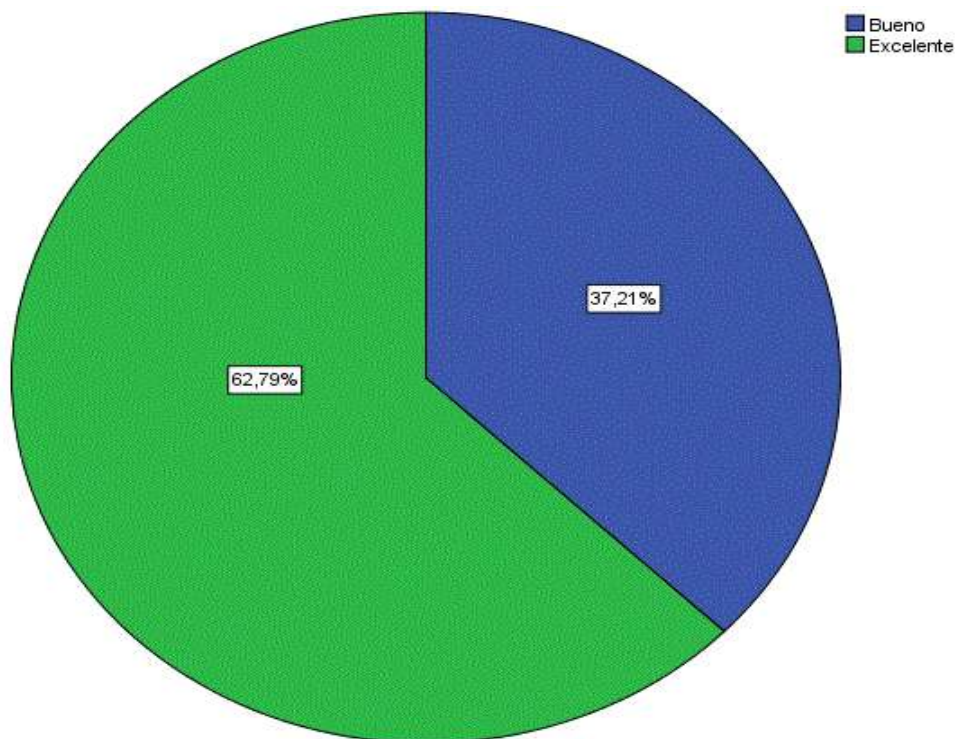
Análisis: En el siguiente punto, los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo de aprender en eXe Learning y les gustaría aprender mediante la plataforma misma en función a su aprendizaje.

Tabla 8: *Pregunta 6. Consideración del manejo de la plataforma para el refuerzo de clase*

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Bueno	16	37,2	37,2	37,2
Excelente	27	62,8	62,8	100,0
Total	43	100,0	100,0	

Nota. Tabla con los datos de la pregunta 6 referente a los estudiantes en la segunda experiencia.

Figura 16: *Resultados de la pregunta 6*



Nota Gráfico estadístico con los datos de la pregunta 6 relacionado a los estudiantes.
Fuente: Elaboración propia

Análisis: Como resultado en la antepenúltima pregunta el siguiente resultado refleja que, excelente que el uso de la plataforma permite reforzar su aprendizaje mediante el desarrollo de diferentes contenidos y actividades.

7. Escriba alguna recomendación para futuras mejoras de la plataforma interactiva eXe Learning.

- Hacer proyecciones 3D.
- Me gustaría que hubiera la signatura de informática
- Mejora en la visualización
- Tener un video de animación para comprender mejor
- Explorar más temas acerca de informática
- Imágenes más interactivas

Análisis: La última pregunta era abierta se quería conocer la consideración del estudiante a la plataforma interactiva eXe Learning donde se evidencio que a la mayoría le pareció excelente la App muy buena, no le falta nada reflejando un positivismo en su aplicación.

3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo.

En definitiva, se dio cumplimiento del prototipo y sus mejoras aplicadas a la plataforma educativa a través de instrumentos de recolección de datos se recopiló la información que permitieron recabar información sugiriendo que:

-Ampliar las actividades realizadas dentro del proceso áulico.

-Diseñar una versión para dispositivos móviles.

-Agregar evaluaciones lúdicas para grados inferiores.

-Incluir formatos de planificación y organización de estudio para el conocimiento general de los temas de clase.

3.2 CONCLUSIONES

- Se identificaron los recursos tecnológicos que utilizaba tradicionalmente la docente en el aula permitiendo valorar su efectividad en los aprendizajes lo que evidenció limitaciones en aprehensión de los conocimientos por lo que, a través de esta investigación se ha propuesto una herramienta que supla esta necesidad.

- A través del uso de la plataforma virtual eXe Learning se desarrollaron contenidos dinámicos para la interacción entre el estudiante y la asignatura de Estudios Sociales con el fin de dinamizar el proceso de aprendizaje-aprendizaje.

Para garantizar la factibilidad y uso del recurso propuesto se efectuaron dos experiencias: una con la docente de la asignatura y otra con los estudiantes lo que pudo evidenciar efectivamente su aplicación generó cambios positivos en los aprendizajes. esto se corroboró con la aplicación de recolección de datos.

3.3 RECOMENDACIONES

Para concluir se detalla puntos clave para el adecuado manejo de la plataforma interactiva eXe Learning para el proceso educativo:

-A los demás docentes para que apliquen esta y otras plataformas interactivas para su fortalecimiento pedagógico y práctica educativa en relación a su perfil profesional.

-Orientar y motivar a los estudiantes para el cumplimiento de actividades en relación a las clases.

- Uso de dispositivos móviles para la mejor interrelación en las clases y les facilite aún mayor los contenidos aplicados en clase.

-Además, es recomendable que los docentes tomen en cuenta el uso de la plataforma en sus fichas pedagógicas enfocado en el desarrollo de actividades en línea.

-Se recomienda a las autoridades de la Escuela empoderarse de la exploración y manejo de herramientas tecnológicas para su aplicación en clases.

-Para el correcto manejo de eXe Learning se recomienda al docente aplicador que relacione la práctica con la teoría para que el estudiante se relacione con el medio virtual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ana Ortiz, Juan Jordán, & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Azorín, C. (2018, Marzo 15). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *II*(161). <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v40n161/0185-2698-peredu-40-161-181.pdf>

Cortes, J. (2020). IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA EXELEARNING COMO ESTRATEGIA MOTIVACIONAL DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/33283/1/2020-Ramos-Implementacion_Herramienta_Maestria.pdf

Espinoza, A. (2018). *La generación de ambientes de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/4981/498153999007.pdf>

Fernandez, A. (2018). *Las plataformas de aprendizajes, una alternativa a tener en cuenta en el proceso de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-18592014000200009&lng=es&nrm=iso

Fernandez, J., & Torres, J. (2016). *Actitudes docentes y buenas prácticas con TIC del profesorado de Educación Permanente de Adultos en Andalucía* Actitudes docentes. Obtenido

Fuentes et al., C. (2018). *Redalyc*. Obtenido de La educación virtual interactiva, el paradigma del futuro:
<https://www.redalyc.org/journal/4780/478055154009/html/>

Gómez, L. (2019). *El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC*. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4766/476661510011/html/#fn17>

Guamán, V. (2019). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DESDE EL CONTEXTO DE LA PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA*.
<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n69/1990-8644-rc-15-69-218.pdf>

Granda, L. (2019). *Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Obtenido de
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100104&lng=es&nrm=iso>. Epub 02-Mar-2019. ISSN 2519-7320

Hervis, E. (2018). El desempeño del docente como factor asociado a la calidad educativa. *El desempeño del docente asociado a la calidad educativa*, 42(8), 15. <https://doi.org/10.15517/revedu.v42i2.27033>

Ibarra, E. (2021). <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8325/1/7-TESIS%20Ibarra%20Berrones%20Elena%20del%20Roc%C3%ADo%20-DP->

EDU-TEI.pdf. (40), 259.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8325/1/7->

[TESIS%20Ibarra%20Berrones%20Elena%20del%20Roc%C3%ADo%20-DP-](#)

[EDU-TEI.pdf](#)

Mas, D. (2021). *Metodología Kanban: pros y contras en la gestión de proyectos*. Blog

Fhios. <https://www.fhios.es/metodologia-kanban-pros-y-contras/>

Mendoza et al., I. (Agosto de 2018). *Metodología para la investigación holística*.

Obtenido de

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa>

[%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf](#)

Méndez, L. (2018). *HABILIDADES COGNITIVAS Y METACOGNITIVAS PARA*

FAVORECER EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN ESTUDIANTES

MEXICANOS DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR. REDALYC.

<https://www.redalyc.org/journal/654/65457048008/html/>

Osorio, R. (26 de Mayo de 2021). *NovaRUA*. Obtenido de Aproximaciones de una

metodología mixta:

<https://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/NovaRua/article/view/4156/3398>

Otero, A. (2018). *Métodos para el diseño del proyecto de Investigación*. Obtenido de

Criterios epistemológicos y metodológicos para la fundamentación de estudios

sobre el desarrollo urbano regional en el Caribe Colombiano:

https://www.researchgate.net/publication/326905435_ENFOQUES_DE_INV

[ESTIGACION](#)

Prieto, E. (2018). Gamificación, motivación y aprendizaje en la educación. *Motivación y aprendizaje en la educación*, (34), 172.

<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192932/Gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez, A. (2021, Julio 5). El empleo de métodos y medios y el rendimiento académico de estudiantes de ciencias técnicas: propuesta y resultados. *Scielo*.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v41n1/0257-4314-rces-41-01-6.pdf>

Sanches, F. (2021). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa*.

Obtenido de Consensos y disensos:

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-

25162019000100008&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2223-2516.

<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>.

Sánchez, C. (2019). *Competencia digital docente*. Obtenido de Estudio descriptivo

sobre el uso y aplicación de las TIC:

<http://repositorio.ugm.cl/bitstream/handle/20.500.12743/1744/T303.4833%20>

<SA194c%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santana, M., Catagua, E., & Mendoza, A. (2019). Aprendizaje interactivo con el uso de plataforma online. Un enfoque desde la inteligencia artificial.

DOMINIO DE LAS CIENCIAS.

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1130/html>

Valarezo, J. (2021). *Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) en el*. Obtenido

de repositorio institucional Cybertesis UNMSM:

<https://hdl.handle.net/20.500.12672/15460>

Torres, I. (Diciembre de 2017). *La implicación de las TIC en la educación: Alcances, Limitaciones y Prospectiva*. Obtenido de RIDE: <http://www.scielo.org.mx/pdf/ride/v8n15/2007-7467-ride-8-15-00861.pdf>

Valdes et al., G. (2017). *Unas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación pedagógica*. Obtenido de Universidad y Sociedad: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004&lng=es&nrm=iso. ISSN 2218-3620

Velasco Caicedo, I. (2021). APLICACIÓN DEL PROGRAMA EXELEARNIG A LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES EN LA BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE CACIQUE TUMBALÁ. (56), 111. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/6190/1/UPSE-MET-2021-0011.pdf>

Veloz, I. (2018). *Guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando la herramienta Exe-learning y la Web 2.0*. Enseñanza-Aprendizaje. <http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/1839/1/UISRAEL-EC-MASTER-EDUC-378.242-2018-003.pdf>

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
RESUMEN	VI
CAPÍTULO I.	14
1 DIAGNÓSTICO DE NECESIDADES Y REQUERIMIENTOS	14
1.1 Ámbito de Aplicación: descripción del contexto y hechos de interés.....	14
1.1.1 Planteamiento del Problema	14
1.1.2 Localización del problema objeto de estudio.....	15
1.1.3 Problema central	15
1.1.4 Problemas complementarios.....	15
1.1.5 Objetivos de investigación	16
1.1.6 Población y muestra.....	16
1.1.7 Identificación y descripción de las unidades de investigación	16
1.1.8 Descripción de los participantes	17
1.1.9 Características de la investigación	17
1.2 Establecimiento de requerimientos	19
1.2.1 Descripción de los requerimientos/ necesidades que el prototipo debe resolver	19
1.3 Justificación del requerimiento a satisfacer.....	20
1.3.1 Marco referencial.....	20
CAPÍTULO II. DESARROLLO DEL PROTOTIPO	27
2.1. Definición del prototipo	27
2.2. Fundamentación teórica del prototipo	27
2.3. Objetivos del prototipo	29
2.3.1. Objetivo General	29
2.3.2. Objetivos específicos	29
2.4 Diseño del Ambiente Virtual de Aprendizaje	30
2.5 Desarrollo del Ambiente Virtual de Aprendizaje.....	32

2.6 EXPERIENCIA I	36
2.6.1 Planeación	36
2.6.2 Experimentación	36
2.6.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN:	38
2.7 EXPERIENCIA II	40
2.7.2 Experimentación	41
2.7.3 EVALUACIÓN Y REFLEXIÓN	42
Capítulo III. EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	43
3.1 Resultados de la evaluación de la experiencia II	43
3.1.1 Propuestas futuras de mejora del prototipo	49
3.2 CONCLUSIONES	50
3.3 RECOMENDACIONES	50
Referencias Bibliográficas	51
ANEXOS	59
ANEXO B	60
ANEXO C	62
ANEXO D	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Identificación de participantes	17
Tabla 2: Disposición de la población:	17
Tabla 3: Pregunta 1. Niveles de apreciación del uso de la plataforma interactiva en clases.	43
Tabla 4: Pregunta 2. Percepción de la motivación de los estudiantes con eXe Learning	44
Tabla 5: Pregunta 3. Valoración de la interacción con la plataforma eXe Learning	45
Tabla 6: Pregunta 4. Estimación de los contenidos en la asignatura de Estudios Sociales.	46

Tabla 7: Pregunta 5. Percepción a los estudiantes acerca de aprender con la plataforma a futuro47

Tabla 8: Pregunta 6. Consideración del manejo de la plataforma para el refuerzo de clase48

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Croquis de la Escuela Fiscal Mixta “Miguel Heredia Crespo”	15
Figura 2: Visualización de la plataforma interactiva.....	32
Figura 3: Modelo de contenidos de la plataforma interactiva	33
Figura 4: Estructura de iDevice de eXe Learning	33
Figura 5: Tema, Contenido, Desarrollo de la plataforma interactiva	34
Figura 6: Plantilla de las temáticas de la plataforma interactiva.....	34
Figura 7: Videos interactivo para el desarrollo clase	35
Figura 8: Apartado de evaluación	35
Figura 9: Introducción de la plataforma, contenidos y actividades de eXe Learning.....	37
Figura 10: Práctica de contenidos interactivos de la plataforma interactiva.	38
Figura 11: Gráfica de la pregunta 1.....	43
Figura 12: Resultados de la pregunta 2	44
Figura 13: Resultados de la pregunta 3	45
Figura 14: Resultados de la pregunta 4	46
Figura 15: Resultados de la pregunta 5	47
Figura 16: Resultados de la pregunta 6	48

ANEXOS

ANEXO A

Figura 17

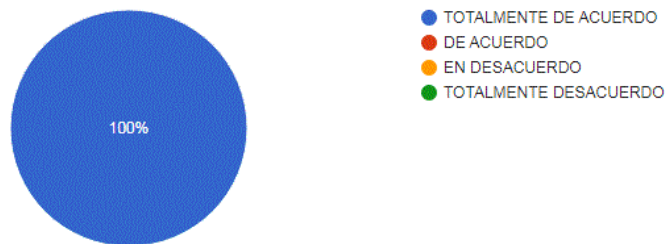
Encuesta realizada en Google Forms

La siguiente encuesta tiene como finalidad determinar el conocimiento y el manejo de las plataformas interactivas que permita el desarrollo de contenidos dinámicos.

1. ¿CONSIDERA UD QUE LAS PLATAFORMAS INTERACTIVAS MOTIVE LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES?

[Copiar](#)

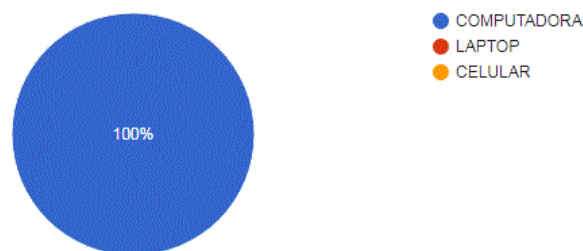
1 respuesta



2. ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES DISPOSITIVOS USA PARA REALIZAR LA PRUEBA DE LA PLATAFORMA INTERACTIVA eXe LEARNING

[Copiar](#)

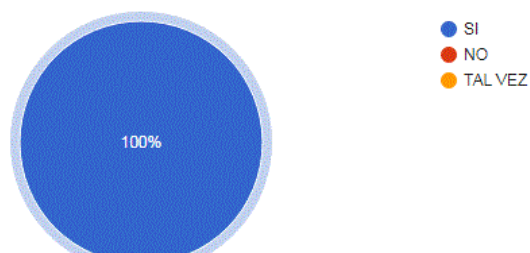
1 respuesta



3. ¿CREE UD QUE LA PLATAFORMA INTERACTIVA eXe LEARNING ES APROPIADA PARA EL DESARROLLO DE CLASES EN LA ASIGNATURA?

[Copiar](#)

1 respuesta



Nota. Encuesta aplicada con la docente de décimo de la institución, en donde se lleva a cabo la experiencia I

ANEXO B

Figura 18

Demostración de la plataforma interactiva previa la aplicación



Nota. Reunión presencial en el laboratorio de cómputo de la institución , en donde se lleva a cabo la experiencia II.

Figura 19

Video interactivo dentro de eXe Learning.



Nota. Explicación e interacción del video interactivo en clases, en donde se lleva a cabo la experiencia II.

ANEXO C

Figura 20

Desarrollo de la encuesta por parte de los estudiantes.



Nota. Encuesta dirigida a los estudiantes, en donde se lleva a cabo la experiencia II.

ANEXO D

Formato de encuesta acerca de la Experiencia II



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
Calidad, Pertinencia y Calidez
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES



ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DEL DECIMO GRADO EGB
PARALELO "A" EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES DE LA
ESCUELA FISCAL MIXTA "MIGUEL HEREDIA CRESPO"

SELECCIONE SOLO UN ÍTEM SEGÚN SU CRITERIO:

GÉNERO:

- Masculino
 Femenino

1. ¿Qué le pareció acerca de la plataforma interactiva visualizada en clase?
 Excelente
 Bueno
 Regular
 Malo
2. ¿Te sentiste motivado durante la explicación del docente?
 Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo
3. ¿Te gustó interactuar con la plataforma eXe Learning?
 Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo
4. Durante la interactividad de la plataforma interactiva ¿Evidenció los contenidos de la asignatura Estudios sociales?
 Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo
5. ¿Te gustaría que el/la docente de otra asignatura integre eXe Learning en el desarrollo de clase a futuro?
 Totalmente de acuerdo
 De acuerdo
 En desacuerdo
 Totalmente en desacuerdo
6. ¿Considera útil el uso de la plataforma para reforzar sus conocimientos en la clase?
 Excelente
 Muy bueno
 Regular
 Malo
7. Escriba alguna recomendación para futuras mejoras de la plataforma interactiva eXe Learning.
.....
.....

Dpto. Pedagogía Int. S. 10 Vía Machala Píez. Tel: 2981362 - 2983365 - 2983363 - 2983364

www.utmachala.edu.ec

Nota. Modelo de encuesta dirigida a los estudiantes de décimo grado.